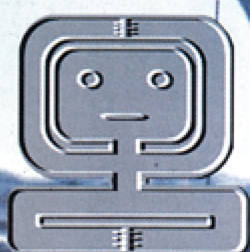


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 10(19), ГОДИНА II, НОЕМВРИ, 1999 Г.

ЦЕНА 0.99 лв. (990 лв.)

www.multimedia.bg/gamemania

ТОП НОВИНИ

ПРЕГЛЕД TV:

- HOT WHEELS RACING
- UEFA STRIKER
- STAR WARS EPISODE ONE – THE PHANTOM MENACE
- HYBRID HEAVEN

ИГРА НА БРОЯ:

AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

НАРЪЧНИК:

- FIFA 2000
- GRAND THEFT AUTO 2
- DRAKAN: ORDER OF THE FLAME
- FREESPACE 2
- CHAMPIONSHIP MANAGER 2
- SEVEN KINGDOMS 2
- NASCAR RACING 2000
- G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE
- SPEED FREAKS
- WIPEOUT 3

ПРЕГЛЕД PC:

- GTA 2
- HOMEWORLD
- SHADOW COMPANY
- NIRA INTENSE IMPORT DRAG RACING
- FIFA 2000

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

Atlantis II

легендата продължава...



ПУЛСАР
ДИСТРИБУТОР НА CRYO-INTERACTIVE ЗА БЪЛГАРИЯ

PC CD-ROM
4 ДИСКА





ЕПИЧНО ПРИКЛЮЧЕНИЕ В 5 РАЗЛИЧНИ СВЯТА • 60 РАЗЛИЧНИ ПЕРСОНАЖА
6 ГОЛЕМИ ИЗПИТАНИЯ • 18 ЛОГИЧЕСКИ ЗАГАДКИ, ДВЕ ОТ КОИТО В РЕАЛНО ВРЕМЕ
НЕЛИНЕЙНА ИСТОРИЯ • НАД 1 ЧАС МЕЖДИННИ АНИМАЦИИ
НОВ ГРАФИЧЕН ЕНДЖИН

FIFA 2000

P100, RAM 16Mb, HDD 40Mb

Издател EA SPORTS
Производител EA SPORTS

Както всеки жанр, и футболните симулатори имат доста представители, кой от кой по-добри. Но както стратегиите в реално време си имат своя доайен — *Starcraft*, така и футболните маниаци си имат *FIFA*. Верни на традицията да издават поне по едно заглавие от тази серия на година, *EA Sports* издадоха този месец *FIFA 2000*.

За първи път *EA* включват в заглавието си американската лига MLS с нейните 12 отбора. Зарибяване на американския пазар може би? Друг гъдел е саундтрака, в който е включен хитът на Роби Уилямс It's Only Us. Интрото пък е повече от странно — футболисти ветерани се срещат с нов кибер атлет (?!). След шеметното интро играчът се натъква на четирите познати режима на игра — Exhibition, Tournament, Season и Training. Трудността на игра също е реализирана в познатите три степени — аматьор, професионалист и световна класа. Между трите има доста голяма разлика, концентрирана най-вече в скоростта на играчите на компютърния опонент. Ако на аматьорска трудност вкарваш голове, тичайки само с един играч от твоята до противниковата врата, то на професионално ниво единственото ти спасение са късите пасчета.

Веднъж влязъл в играта, геймърът загубва ума и дума от здравия екшън. Богатият набор от движения на играчите на терена са впечатляващи и реалистични. Анимираните публика и стадиони също подобряват атмосферата. Познатите ни и от предишните части на *FIFA* характеристики на футболистите са изкусурени още повече. Човек може да се нагледа на различни ръстове, на физиономии, близки до действителните, на различни изражения на лицата и дори на различни прически!

Не си мислете обаче, че *FIFA 2000* си заслужава само гледката. Геймплейът ѝ също е много изпипан. Най-важното за един спортен симулатор е налице — контролите ѝ са напълно адекватни. Можеш съвсем спокойно да извършваш редица шутове, финтове и главички с десетки клавишни комбинации. В помощ на геймъра е и познатата стрелка, която подсказва накъде ще подаде играчът и какъв е шансът топката да стигне до съотборника му.

За коментар на срещите *EA Sports* са наели Julie „Rowdy" Foudy от MLS и националния женски отбор на САЩ (?!), и коментатора на ESPN Phil Shoen. Въпреки че феновете на серията *FIFA* са свикнали със стила на коментиране на уважавания английски коментатор John Motson, лафовете на Foudy са добри. Е, малко е объркващо да чуеш как говори за финтове в американския футбол в контекста на европейски такъв.

В заключение ще кажа, че *FIFA 2000* е един страхотен футбол, предоставящ подобрения почти във всички аспекти на този вид игри. И въпреки че *EA* е можело да направят и повече модернизации, смятам, че *FIFA 2000* е задължителна за всеки футболен фен.















Нови екрани от Hostile Waters

Разработчикът Rage публикува наскоро в Интернет нови екрани от ъпдейта на Carrier Command – Hostile Waters. Играта, която ще позволява на геймъра да управлява различни превозни средства по разнообразни терени, представлява нещо като стратегия в реално време, смесена с боен екшън. Картинките показват няколко екшън сцени и експлозии, както и два екрана с настройки. Hostile Waters ще се появи на пазара в началото на 2000 година.

Лара Корфт – в шоколад?!

Излизането на пазара на Tomb Raider 4: The Last Revelation ще бъде придружено от рекламна кампания на стойност няколко милиона долара! В плановете на Eidos влизат шоколад с лика на Лара, екшън-фигурка и месечен комикс. The Last Revelation трябва да се появи по Коледа, но по-нетърпеливите могат да си източат демото от Интернет.

Мултиплийърно демо на Dungeon Keeper II

Ако архитектурата на подземията ви е любима и празникът Хелоуин ви е налазил достатъчно, то ще се зарадвате на новината, че Bullfrog са поснали мултиплейърно демо на играта си Dungeon Keeper II. Просто трябва да си я източите от Интернет.

Чакаме Nocturne 2

Terminal Reality, разработчика на хорър хита Nocturne, придоби лицензните права на филма Blair Witch Project. Това беше съобщено при официалното представяне на новото заглавие на 28.X.1999 в Ню Орлеанс. Този лиценз ще бъде използван при създаването на Nocturne 2, който вече е в процес на разработка.

Кой ще издава Tzar в Америка?

Take 2 Interactive и PAN Interactive подписаха сделка, по силата на която TalonSoft (поделение на Take 2) ще издава игрите Codename Eagle и, за-

GTA 2

Издател TAKE 2 INTERACTIVE
Производител ROCKSTAR GAMES

130 M HDD, P200, 32M

Ако има игра, която не впечатлява с графиката си и въпреки това е станала хит, то това е *Grand Theft Auto*. За тези от вас, които са проспали първата част, ще кажа, че играта е доста проста като концепция, което е и големият ѝ плюс. Ти играеш бандит под наем, решил твърдо да направи пари в големия град. Последното постигаш, като изпълняваш поръчки за мафията – спасяваш информатори, извършваш убийства, саботажи и т. н. Както предполага и заглавието на играта, превозните средства, които ползваш, не си ги купуваш от магазина. Трябва да имаш предвид обаче, че и останалите бандюги са склонни да те изкарат от автомобила.

***GTA2* запазва класическата переспектива „поглед отгоре". Добавени са източници на светлина, а експлозиите са по-големи и красиви. Въпреки тези нововъведения обаче не можем да кажем, че силата на играта е в графиката.**

Създателите от *Rockstar Games* изказват мнението, че при повечето игри 70% от времето процесорът е зает с графиката, 15% с кода ѝ и останалите 15% – със звука. При *GTA2* разпределението било 30% на 50% на 20%. И действително геймплейът е най-добрата страна на играта.







Homeworld

Издател SIERRA STUDIOS
Производител RELIC

PII233, 32M, 150M HDD

Играта *Homeworld* на фирмата *Relic* е от тези заглавия, които предизвикват фурор в медиите, занимаващи се с компютърни игри. Със своята страхотна 3D машина, уникален геймплей, добър звук и сюжет, *Homeworld* е отлична игра, която може да революционализира жанра на стратегиите в реално време.

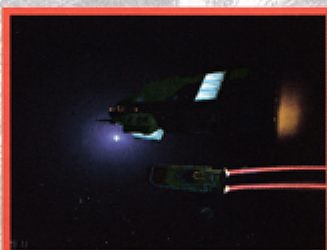
Историята, заложена в играта, е доста интересна и се открива постепенно пред играча посредством филмчета, създадени с 3D машината, използвана и в самото заглавие. Те ти помагат да се настроиш към геймплея, който всъщност е доста близък до този на стандартна RTS. Ти имаш космически флот под твоя команда и трябва да го „преведеш" през 16 мисии, строейки нови кораби, изследвайки нови технологии и събирайки ресурси от астероиди и облаци от прах.

Въпреки използването на основата на RTS игрите, чувството при *Homeworld* е коренно различно. Твоите кораби и ресурси се „прехвърлят" от мисия на мисия, което те задължава да опазваш флота си. Все пак той ти е единствен :-) Но не това е най-голямата новост. Големият гъдел в играта е, че тя се развива в Космоса, което означава напълно тримерни движения на единиците!

Така че, фенове на стратегиите в реално време, ако искате да поиграете на нещо хем познато, хем съвсем различно, купете си *Homeworld*! Няма да съжалявате.







Shadow Company

Издател UBI SOFT
Производител SINISTER GAMES

P233, 32M, 400M HDD

Сюжетът на *Shadow Company* представя група наемници, които са прецакани и изоставени от работодателите си – Granite Corporation. Оставени на произвола на съдбата, те трябва да си пробиват път през доста трудни мисии, придобивайки опит и нови оръжия.

В играта има 9 мисии, всяка от които е предхождана от неколкоминутно филмче. В тях на играча се възлагат по няколко задачи, включващи разрушаване на сгради, убийства, прониквания във вражески бази и т. н. Въпреки че можеш да избираш до 12 наемници за мисия, трябва да имаш предвид, че разполагаш с ограничен бюджет, който трябва да е балансиран добре между хората ти и оборудването.

Оръжията в играта са цял арсенал. Малки пистолетчета, автомати, автоматични карабини, снайпери, гранатомети, базуки, мини и т. н., и т. н. са изцяло на твое разположение. Похвала отнася и графиката. Можем да се насладим на реалистичен пушек, интерактивност на заобикалящата среда, дори прозяващи се и протягащи се часови.

Shadow Company може да се похвали както с добър сингъл, така и с прекрасен мултиплейър режим. Още една причина нашата редакция високо да оцени труда на момчетата от *Sinister Games*.







NIRA Intense Import Drag Racing

Издател BETHESDA SOFTWORKS
Производител BETHESDA SOFTWORKS

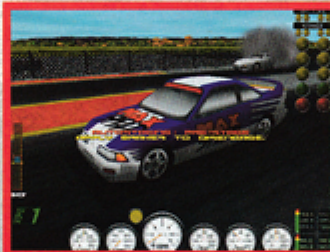
P75, 16M, 70M HDD

Ето и една игра за феновете на състезанията с драгстери. В този драг-симулатор са включени всички подробности от състезанията на NIRA (National Import Racing Association). Играчът може да избира измежду 10 автомобила, като впоследствие може да прави по машината каквито модернизации му щукнат на акъла. Марките са болшинството японски – Mitsubishi Eclipse, Honda CR-X, Acura Integra и т.н., а „героите" на играта са всъщност най-големите пилоти на NIRA.

Броят на „пистите" (трудно можем да наречем право шосе с минимална дължина писта, но...) са 20 и добавят доста реализъм към геймплея. Голямо впечатление правят визуалните ефекти в играта, включващи пушек и огън, въпреки че нещата изглеждат ,като че са разработвани през 1997 г. Героите са направени със спрайтове вместо с 3D модели, а колите изглеждат малко ръбати. Тези впечатления се коригират донякъде от доброто озвучаване.

И сега ще прочетете най-голямата новина, свързана с тази игра – тя е за DOS! Аз не бях виждал такова чудо от две години. Единственият проблем, свързан с това решение на разработчиците е, че това заглавие поддържа само Glide, т. е. може да я играете с 3D само с ускорител на *3Dfx*.







бележете, Tzar: Burden of the Crown на територията на Северна Америка! И двете заглавия ще се появят през февруари 2000 г. БЪЛГАРСКАТА стратегия в реално време Tzar ще постави на геймърите задачата да консолидират три фракции – Европейци, Араби и Азиатци, преминавайки през пет кампании. Codename Eagle е екшън-приключение, действието на което се развива през 1927 г. във Вселена, където Съветският съюз е доминиращата сила в Европа.

Президентът на TalonSoft Jim Rose заяви наскоро: „Tzar и Codename Eagle са продукти, които ще представляват интерес не само на нашите традиционни клиенти на военни игри, но ще бъдат привлекателни и за по-широк кръг геймъри. Тези заглавия ще продължат фирмената линия, заложена в Jagged Alliance 2 и Hidden & Dangerous, да се публикуват разработки на трети производители."

Излезе Flight Simulator 2000

Microsoft съобщиха, че новото им заглавие Flight Simulator 2000 вече е излязло в САЩ, а през декември тази година ще има премиера и в другите региони на света. Най-новото попълнение на серията самолетни симулатори ще позволи на играчите да покарат „Конкорд" и още доста нови самолети, да залагат в играта реални данни за атмосферните условия за повече от 40 града и да летят до някое от 21015 летища по цял свят.

Всеки ден по една A3D игра!

Гигантът на тримерния звук Aureal възнамерява да представя по една игра, поддържаща A3D всеки работен ден до 1 януари 2000 г. Това означава, че до Нова година ще се появят още 40–50 заглавия с A3D поддръжка.

До момента тези игри са 145. Отделно, две звукови карти се появиха напазара – Vortex2 SQ2500 и Vortex 1500, които също ще работят с новите заглавия.

Saboteur се завръща!

Разработката на бойната игра за Playstation – Saboteur е възобновена от Pumpkin Studios. Работата по играта, която трябваше да излезе в началото на 2000 г., беше прекратена, след като Tigon Software затвориха наскоро врати. Фирмата беше работила върху това заглавие около една година, но това не попречи на разпадането ѝ. След преминаването на седем от програмистите в Pumpkin Studios, разработката на играта продължава.

Tony Hawk за повече платформи

Играта Tony Hawk's Pro Skater ще се появи скоро и за Nintendo 64 и Game Boy Color, съобщиха от Activision. Играта включва доста движения на легендарния скейтър, както и на още девет професионалисти. От фирмата смятат, че ще могат да повторят успеха си и при тези две конзоли.

Нов Armored Core

Agetec съобщиха, че Armored Core: Master of Arena ще излезе за Playstation през първото тримесечие на 2000 г. В последната игра от тази серия играчът ще приеме ролята на наемник, който трябва да изпълнява различни мисии, като прониквания във бази, спасяване на заложници и унищожаване на вражески единици. Master of Arena включва 19 нови мисии, повече от 150 противници в 11 различни нива на подготовка, 170 оръжия и пауъръпи и скрити бонуси.

Eidos публикува дати на излизане

Eidos потвърди датите на поява на пазара на последните си заглавия за тази година. Ето ги и тях:

Tomb Raider: The Last Revelation – 26 ноември (Playstation)

Gex: Deep Cover Gecko – 10 декември (Game Boy)

Fighting Force 2 – 10 ноември (Playstation / Dreamcast)

Hot Wheels Racing

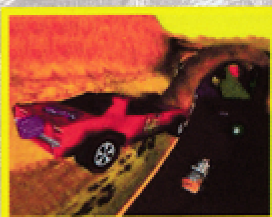
Издател ELECTRONIC ARTS
Производител ELECTRONIC ARTS

Сигурно си спомняте игрите с радиоуправляеми колички. Истинско удоволствие е да карате мощните машинки по направените от вас писти, рампи от картон за луди скокове, локви и всякакви други препятствия, през които минаваха малките колички. И не е чудно, че в ерата на виртуалните забавления *Hot Wheels* се опитва да ви припомни точно тези приключения. Играта е уникална, тя не прилича на нито една подобна игра с автомобили и именно това я прави толкова интересна.

В играта пистите са много интересни: състезавате се на различни места – пустини, оживени градове, индустриални зони, като не липсват и много рампи и каскади и възможност да блъскате количките на другите.

Но майсторлъкът е в големите скокове – когато летите във въздуха, може да се въртите и да правите всякакви лупинги, като колкото по-сложни са те, толкова повече турбо ще имате. А когато включите турбото, тогава колата ви полита с шеметна скорост.

Графиката далеч не е съвършена, но определено играта си струва заради невероятното удоволствие и особено вълнуващия мултиплеър.





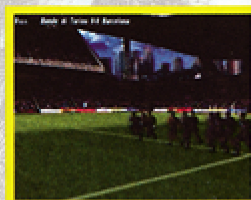


UEFA Striker

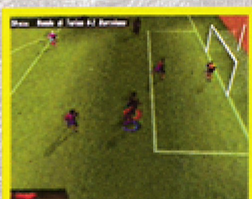
Издател INFOGRAMES
Производител RAGE

Не е тайна за никого, че футболните симулатори са едни от най-разпространените спортни игри. Затова появата на всеки нов симулатор се очаква с голямо нетърпение от феновете. *UEFA Striker* обаче надминава всички очаквания. Играта има много опции, което дава големи възможности на играчите. Може да извеждате отбора за тренировка, да го подготвяте с различни упражнения, но най-голямо удоволствие доставя самата футболна среща. Тук имате много повече възможности да играете с индивидуалния играч – финтове, скрити пасове и други атрактивни техники. Изкуственият интелект е на ниво – нещо, което прави играта много интересна – никога няма да може да вкарате два еднакви гола.

Не е за подценяване и мултиплеър режимът, който съвсем определено е забавен – разпознавате лесно всички ваши играчи и ако някой от тях пропусне 100-процентов гол, може да накарате съотборниците му да го освиркат. Играчите, недоволни от съдийски решения, си го показват ясно. Но това са само малка част от интересните моменти в *UEFA Striker*. Без съмнение обаче е едно нещо – това е най-добрият футболен симулатор ,излизал някога за PSX.







Star Wars Episode One - The Phantom Menace

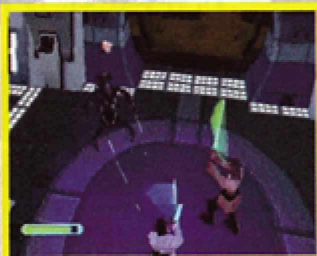
Издател LUCAS ARTS
Производител BIG APE

След сериознен успех на всеки филм съвсем нормално е да се пусне и игра, а когато филмът е Междузвездни войни, това направо си е задължително. Но „Невидимата опастност" като че ли закъсня малко за PSX.

Историята е ясна на всички фенове – превъплъщавате се в един от двамата джедаи и със своите светлинни мещове тръгвате да търсите справедливост. Очакват ви много приключения и опасности, познати от филма, като играта е увличаща и интересна.

Но за съжаление, макари и добра, графиката и 3D ефектите далеч отстъпват на тези от филма. Ще свикнете доста трудно и с преспективата – камерата гледа някъде отзад и отгоре, като по този начин няма да може да се прицелвате напред и лесно ще губите ориентация в нивата. Музиката обаче е изключителна, както и звуковите ефекти.

Въпреки някои свои недостатъци играта е уловиля атмосферата на филма и ще достави истинско удоволствие на феновете на Междузвездни войни.





Hybrid Heaven

Издател KONAMI
Производител KONAMI

В метрото е застрелян агентът от тайните служби. Застрелва го човек на име Диаз – това всъщност си ти. Президените на САЩ и Русия са на прага на важно споразумение, но ти го саботираш. Историята изглежда нелепа и всъщност не ти саботираш договора, а твоят двойник. Тайна организация клонира хора от властта и ги заменя с истинските. А ти си ударен по главата в метрото, след което си подменен и твоят двойник извършва убийство. Не ти остава нищо друго, освен да тръгнеш напред и да поразриташ здраво тези нещастници. Предстоят ти много битки, стрелба и много обрати.





Жанрово играта може да се определи като хибрид от ролева и бойна игра, която я прави много интересна и разнообразна – двата жанра са комбинирани много умело, но вероятно ще е необходимо време да свикнете с управлението на героя.

Графиката на играта е много добра и на моменти впечатляваща – заобикалящата ви обстановка е футуристична и напомня извънземни декори. Озвучаването прави приключенията още по-живи. Казано накратко създателите от Конами са осъществили доста успешно една оригинална идея и резултатът е налице.

НОВИНИ

F1 World Grand Prix – Декември (Playstation)

Urban Chaos – Декември (Playstation)

Автобусен симулатор за Dreamcast

Автобусният симулатор Tokyo Bus Guide на фирмата FortyFive ще излезе на японския пазар на 16 декември тази година. Играта ще позволи на геймъра да шофира автобус в Токио и да изпълнява различни задачи по маршрута си. VMS-ът към Tokyo Bus Guide ще включва мини-игра и ще отключва тайни в основната игра.

Resident Evil 2 за N64 се забавя

Фирмата Angel Studios съобщи, че версията на Resident Evil 2 за Nintendo 64 ще излезе в края на ноември. Предварителните намерения бяха тя да се появи на Хелоуин. Излизането на заглавието ще бъде съчетано с представянето на Perfect Dark и Jet Force Gemini.

Electronics Boutique приемат поръчки за PSX2

Веригата магазини Electronics Boutique приемат заявки за новата конзола на Sony – Playstation 2, въпреки че до официалната поява на системата във Великобритания остават още 12 месеца. Ориентировъчната цена е между 250 и 300 лири стерлинги.

Конзола от Microsoft?!

През последния месец Интернет запуши от слухове, че Microsoft разработват суперконзола. Най-новите спекулации по темата говорят, че паралелно се разработвала и преносима система от сорта на Game Boy. Техническите характеристики в слуховете са мощен 3D графичен чип, интеграция с домашната конзола X-Box и използване на технологията DirectX. Засега официална информация по въпроса липсва и това може да се окаже поредната фалшификация.

ИЗДАТЕЛ: MICROSOFT

Минимална конфигурация:
Pentium 166 MHz
32 MB RAM
300 MB свободно дисково пространство



AGE OF E

AGE OF

Ще бъде неправилно, но не съвсем лишено от смисъл, ако кажем, че *Age of Empires II: The Age of Kings* и нейния изометричен 2D поглед върху геймплея изглежда като всеки друг представител на стратегиите в реално време от първата генерация. Оставяйки настрана историческия контекст, представящ хилядолетие военен прогрес, започвайки от Тъмните времена, играта представлява събиране на ресурси, увеличаване на полулацията и модернизиране на технологиите и всичко това с една-единствена цел – съставянето на многочислена армия, с която бързо да сразиш врага. Но не това е важно. Важното е, че играта е просто впечатляваща!

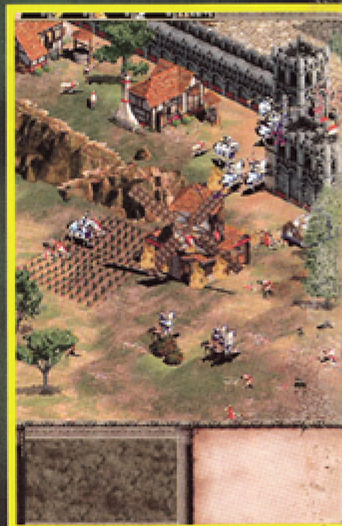
Гледката

Age of Kings работи в по-високи резолюции и изглежда доста по-изчистено от своите предшественици и конкуренти. Разбира се, играта напомня доста на останалите представители в жанра. Селяните, сградите, дърветата, черния „Fog of War" и всичко останало по картата изглежда познато на геймъра, прекарал дълги безсънни нощи с други стратегии в реално време. Но по време на игра се набиват и доста разлики. Например всички сгради и единици в *AOK* са малко или много мащабирани до реалните им пропорции – градските кули и замъци почти изпълват екрана и стърчат високо над хората. В играта са заложени четири архитектурни стила – Източен, Средноизточен (хубава думичка, а?) и Източно и Западно Европейски. През Тъмните векове те изглеждат доста еднакво, но през времето на Империите пътищата им се разделят и стават съвсем различни. За разлика от архитектурата твоите единици изглеждат еднакво, не зависимо с коя цивилизация си избрал да играеш. За радост на ценителите на красивите гледки, всички те изглеждат добре и са в доста разновидности – от мечоносци и стрелци до рицари на коне и ужасяващи военни машини.

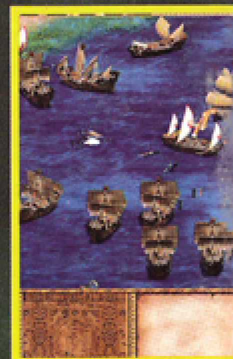
Интерфейсът

В началото на играта *AOK* изглежда малко празна преди екранът да се запълни със сгради и единици, но този факт прави интерфейса й по изчистен и ефективен. Изрядно подбраните контроли в долната част на екрана и познатата на геймърите функционалност на мишката правят играта много лесна за усвояване и забавление. Най-хубавото от всичко са описателните съобщения, които се появяват върху всякас сграда, единица или технология, които могат да бъдат спрени след като играчът е станал достатъчно опитен. Единиците ти се придвижват бързо от точка до точка, а изборът на смесена група ще доведе до логическото образуване на формация, в която играта ще нареди по-здравите единици отпред, а по-слабите – в задните редици. Групите от юнити могат да се движат и със скоростта на най-бавния техен член, една характеристика, която доста помага за подобряване на ефективността на атаките ти. Друг плюс е начинът, по който се държат бойните единици. Веднъж унищожили някой враг, те веднага търсят най-близката до тях нова цел, с което те освобожда-









ПРОИЗВОДИТЕЛ: ENSEMBLE STUDIOS

Препоръчителна конфигурация: По-добра система от минимално изискваната.



MPIRES II: KINGS



ги слуша човек. Всяка цивилизация си има и своите плюсове пред останалите 12, базирани на тяхната история.

RTS или Turn-based?

Оригиналният *Age* беше критикуван за това, че в него са комбинирани черти на сложни стратегии с търнове като *Civilization* с RTS моменти в геймплея, взаимствани от *Warcraft II*. *Age of Kings* подобрява концепцията на предшественика си, като предоставя голямо разклоняващо се дърво на технологиите и дълбочина на геймплея, позната ни от turn-based стратегиите. Играчът трябва да е наясно с приоритетите, които си е поставил, когато събира четирите различни ресурса в играта и да променя стратегията си всеки път, когато се появи нова технология.

Въпреки че е наследила доста елементи от легендарния *Warcraft*, играещите *AOK* не трябва да се учудват, ако спечелят битка, без да движат мишката като побеснели. Това, разбира се, не значи, че победата е лесно постижима. За спечелиш, първо ще трябва добре да си напъннеш мозъка.



Геймплей

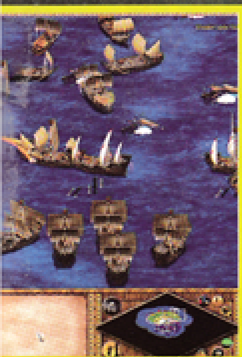
За да си добър на *Starcraft*, трябва да знаеш някои основни стратегически похвати, като понякога тяхното директно използване ще предреши играта срещу слаб противник. В *Age of Kings* няма ясно определени, утъпкани пътеки. Подходът към създадените ситуации може да бъде коренно различен. Ако твоят противник е прекалено зает в изпълняването на такива стриктно определени тактики, ти лесно можеш да прегрупираш ресурсите си и да отговориш достойно на всичко, изпратено срещу теб. Пълчищата от пехотинци могат да бъдат спрени от най-обикновена стена; група стрелци могат да убият цял ред кавалеристи, но ще бъдат унищожени дори само от една бойна машина.

Заключение

Независимо как я играеш, *Age of Kings* винаги ще ти хареса, ако не заради изпипания сюжет, то поради факта, че той никога не пречи на игралността на това заглавие. И ако си обожавал останалите класически стратегии в реално време, ще разбереш защо *AOK* заслужава внимание дори след директното й сравнение с най-добрите образци в жанра.

ват от необходимостта да провеждаш микромениджмънт по време на бой, когато и без това всичко е достатъчно хаотично.

Цивилизациите



Въпреки че играта включва само 13 различни цивилизации, които обаче имат сходни единици, това изобщо не значи, че те изглеждат еднакво. Похвала заслужават момчетата от *Ensemble Studios*, които са успяли да направят цивилизациите така, че чувството при игра е уникално за всяка една, независимо от визуалното им сходство.За пример, единиците на всяка от цивилизациите говорят на съответния си език и въпреки че репликите им по смисъл са сравнително еднакви, е много приятно да



AGE OF WONDERS

CATHERING OF DEVELOPERS

Ето един претендент за трона на *Master of Magic*! Играта *Age of Wonders*, която се очаква да излезе този месец, е от така наречения жанр 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) и навява спомени за *Civilization* и *Heroes of Might and Magic*.

Играчът може да избира между страната на Злото –Cult of Storm, и Доброто – Keepers. Играта е базирана на сценарии, които са интересни и предизвикателни.

Интересното е, че кампанията предполага и разклоняване на сюжета, от което зависи и крайният резултат в играта.





FOOTBALL WORLD MANAGER 2000

UBI SOFT

След краха на *Football World Manager* пред *Championship Manager* разработчиците от *Caffeine Studios* се оттеглиха да ближат раните си. И ето, че се връщат, готови за отмъщение с новото си заглавие *Football World Manager 2000*.

В сравнение с по-големия си брат тази игра има подобрения във всички посоки. Скоростта на игра е увеличена, има 20 нови страни, включително Китай и Япония, 95 дивизии, повече от 29 000 играчи от 1400 клуба от цял свят. *FWM2000* ще позволява и редакция на имената на отборите и състезанията, както и характеристиките на всеки един играч.





SHEEP

EMPIRE INTERACTIVE

В наше време е много трудно да се представи на виделия какво ли не геймър игра, която да бъде наистина оригинална. Но ето, че на хоризонта се появи *Sheep*! Това заглавие в началото било разработено като телевизионна концепция, но впоследствие се е превърнало в една прекрасна PC игра. В нея целта е да се опази стадо овце, които според сюжета са изпратени на Земята от извънземни овце (?!), за да ни наблюдават. Разработчиците от *Minds Eye* наймного са се озорили със създаването на възможно най-тъпия AI, който да подхожда на една овчица.





WHEEL OF TIME

GT INTERACTIVE

Фентъзи серията от новели на Robert Jordan ще види скоро бял свят и на компютърния екран. Издателите от *GT Interactive* заявиха наскоро, че *Wheel of Time* ще бъде пуцалка от първо лице, но различаваща се доста от досегашните представители на жанра. Освен че в нея тежките оръжия са заменени с огнени топки и други щуротии, играта ще има и заплетен сюжет, т. е. няма да е едно безкрайно „намери ключа, намери изхода".

Заглавието ще изглежда доста добре, за което са доказателство и оскъдните скрийншотове, до които се добрахме.





НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Нова игра от серията Elite?

След дълги разправии с Gametek David Braben съобщи, че неговата фирма Frontier Developments ще започне работа по нова Elite игра. Оригиналният Elite спечели навремето геймърите с пристрастяваща смес от космически бой и търговия. Сега техните погледи следят неотлъчно Dave, а ние му пожелаваме успех!

Нова карта от S3

Производителят на графични чипове и карти S3 съобщи, че скоро ще пусне на пазара нов продукт. Името му е Diamond Monster Shades и ще използва стереоскопична технология за създаването на реалистични 3D образи. Чипът ще поддържа повечето от известните 3D ускорители като Savage4, TNT, TNT2 и TNT2 Ultra, както и Voodoo II и Voodoo III.

Pharaoh излезе

Impressions Games и Sierra Studios обявиха, че тяхната игра Pharaoh вече е на пазара. Действието в новата „градоустройствена" стратегия се развива в древния Египет и се явява предшественик на трилогията Caesar. Във Pharaoh играчът ще трябва да управлява градове, да строи гигански монументи и да ръководи своите граждани.

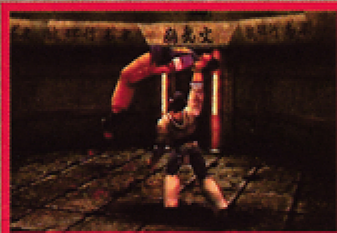
Eidos придобиха Олимпийски лиценз

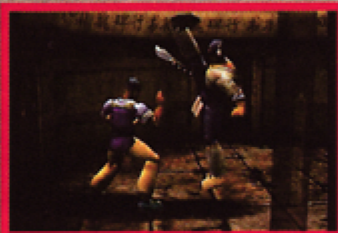
Eidos подписаха шестгодишно споразумение с International

WU-TANG SHAOLIN STYLE

ACTIVISION

Още преди да се появи на бял свят, тази игра вече чупи рекорди. Първо, това е първото бойно заглавие за Playstation, в което могат да играят едновременно от 1 до 4 души, и ,второ, това е първата игра, чийто сюжет се върти около рапгрупа. За тези от вас, които не са добре информирани музикално, ще кажа, че The Wu-Tang Clan е супер известна рап-банда в Щатите, които силно се влияят от филмите с кунг-фу. Партньорството между *Activision* и групата е имало за цел да се създаде игра, която да получи сертификат 18+, т. е. да „става“ само за тази възрастова група. Скоро ще разберем дали са успели.





LE MANS 24 HOUR

INFOGRAMES

Infogrames и специалистите по автомобилни симулатори *Eutechnyx* придобиха лиценз за производство на игри от 24-те часа на Льо Ман и вече са почти готови с първата от тях. От пръв поглед се вижда, че *Le Mans 24 Hour* дължи доста на *Gran Turismo*. Това усещане донякъде се разсейва от факта, че всички писти са взети от реалността. Те са 6 на брой и ако геймърът ги премине успешно, може да се състезава на истинската Circuit de la Sarthe в продължение на 24 часа. Това не е грешка, действително играта позволява да прекараш пред Playstationа 24 часа, състезавайки се на тази писта!

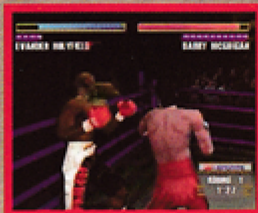




KNOCKOUT KINGS 2000

EA SPORTS

Следвайки успеха на дебютното издание на играта *Knockout Kings* ще направи триумфално завръщане на пазара. Този месец се очаква появата на изданието 2000. Заглавието изправя един срещу друг боксьори от реалността, т.е. Мухамед Али може да се бие срещу Роки Марчиано, да речем. С набор от 50 боксьори, версията на играта за Playstation е с „едни гърди напред“ пред тази за Nintendo 64, където бройката е само 25. *EA Sports* са получили лицензни права за повечето от известните боксьори, като изключение прави един, който отхапва ушите на съперниците си. Сещате ли се кой е той?





GEX 3 DEEP COVER GECKO

EIDOS INTERACTIVE

Crystal Dynamics имат намерение да продължат успеха на Gex и върху Nintendo 64. Играта включва 24 нива, някои от които са разработени специално за N64 и 60 нови врагове. В тази версия за пръв път ще бъде добавено ново движение – „хващане с език“! Самият Gex ще бъде доста гъвкав – ще се гмурка, пързаля, ще кара сноуборд, ще изстрелва огнени топки и ще използва различни превозни средства.Озвучаването ще бъде на ниво, като в ролята на красивата Agent Xtra ще чуем героинята от „Спасители на плажа“ Marlience Andrada. Очаквайте *Gex 3* за Nintendo 64 през лятото на 2000 г.





НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Sports Multimedia, по силата на което фирмата ще издава компютърни и видео игри, базирани на лиценз от Международния олимпийски Комитет (МОК).

Споразумението покрива олимпийските игри Сидни 2000 и Атина 2004 и зимните олимпийски игри Салт Лейк Сити 2002.

GTA2 се продава слабо

Въпреки десетките ревюта в медиите, продажбите на добрата игра *GTA2* са направо разочароващи.

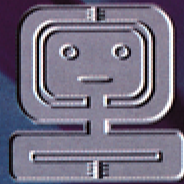
Влизайки на осмо място в класациите, сега тя е на пето, предшествана от *Phantom Menace* и *Tiberan Sun*.

Infogrames купува *GT*?

Слухове говорят, че *Infogrames* възнамеряват да закупят закъсалата *GT Interactive*. И двете компании отказват коментар на тази информация.

Indiana Jones излиза

Последното заглавие от серията *Indiana Jones* □ *Indiana Jones and the Infernal Machine* е готово и е изпратено за тиражиране. Играта ще излезе след 15 Ноември.



FIFA 2000

Код	Резултат
MOMONEY	Пари
HOOLIGAN	Бонус отбори
BURNABY	EAC Pitch
SIZZLE	Lightning Mode
DIZZY	Alien Mode
LIGHTSOUT	Glow Mode



FREESPACE 2

По време на игра напиши www.freespace2.com, за да разрешиш кодовете. Ще видиш съобщение. Сега задръж "~" и въведи следното:

K	Убиваш целта
Shift K	Убиваш целевата подсистема
Alt K	10% разрушения на кораба
Alt Shift K	10% разрушения на целта
C	Пращаш съобщения на врага
I	Безсмъртие
Shift I	Безсмъртие за целта
O	Descent-стил
W	Безкрай муниции за кораба ти
Shift W	Безкрай муниции за всички кораби
G	Всички първи мисии изпълнени
Shift G	Всички втори мисии изпълнени
Alt G	Всички бонус мисии изпълнени
9	Движение напред през вторите оръжия
Shift 9	Движение назад през вторите оръжия
0	Движение напред през първите оръжия
Shift 0	Движение назад през първите оръжия
R	Презареждане за целта

GRAND THEFT AUTO

Въведи следните кодове като твое име:

ITSALLUP	Избор на ниво
NAVARONE	Всички оръжия
LIVELONG	Безсмъртие
LOSEFEDS	Без ченгета
DESIRES	Последно ниво
HIGHFIVE	5x Multiplier
BIGSCORE	$10,000,000
WUGGLES	Координати на картата
NOFRILLS	Debug



CHAMPIONSHIP MANAGER 2

В началото не можеш да избираш отбори като Англия или Шотландия. Напиши истинското име на треньора на английския национален (Glenn Hoodles).

За да вземеш играч безплатно:

Вземи първата приета оферта. Три или 4 милиона над нормалната цена е достатъчно. След това отиди на „Adjist offer I" сложи цената на „free" и натисни Cancel. Ако играчът се присъедини, няма да плащаш нищо. Ако имаш добър играч, но е стар и трябва да се пенсионира, сложи го в трансфер-листата и когато напусне, млад играч ще има неговите умения. Можеш да имаш този играч безплатно или за ниска цена.

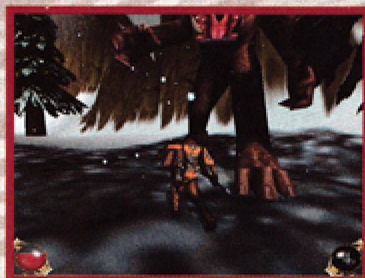


DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Натисни "\", за да можеш да пишеш, въведи следните кодове и натисни Enter:

iamgod	Безсмъртие
smoghead	Здраве

Developer mode:
Задръж Shift, докато играта стартира. Отиди в „Developer Mode" и избери опциите които искаш. За други кодове избери „Enable Developer Mode". Сега вече по време на игра натисни "\" и можеш да въведеш следните кодове gimme XXXX. Например gimme rune blade или gimme magma.



SEVEN KINGDOMS 2

За да разрешиш кодовете, напиши !!##%%&&. Това трябва да бъде направено за всяка нова мисия. Ще се появи съобщение „Cheat codes enabled".

Код	Резултат
CTRL M	Открива картата
CTRL T	Всички технологии
CTRL U	Сменя смъртен/безсмъртен
CTRL A	Сменя Debug Съобщенията
CTRL D	Сменя AI информацията
CTRL \	+1000 Храна
CTRL C	+1000 Съкровище
CTRL Z	Бързо строене
CTRL ;	+10 Население в избрания град
CTRL +	Пълен Seat of Power
ALT CTRL E	-10 Репутация
ALT CTRL R	+10 Репутация
ALT CTRL K	-20 Разрушения на избраната сграда
ALT CTRL J	+20 Разрушения на избраната сграда
ALT CTRL X	-1000 Съкровище
ALT CTRL C	-1000 Храна

NASCAR RACING 2000

N64

АВТОПИЛОТ:
натисни L по време на игра.

BENNY PARSON:
Състезавай се в шампионат с най -малко50% дължина на трасето и финиширай в първите 5 на трасето Richmond.

BOBBY ALLISON:
Състезавай се в шампионат с най -малко50% дължина на трасето и финиширай в първите 5 на трасето Charlotte.

CALE YARBOROUGH:
Състезавай се в шампионат с най -малко50% дължина на трасето и финиширай в първите 5 на трасето Darlington.

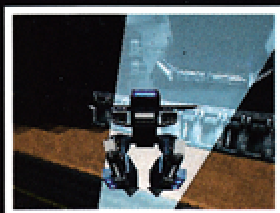
DAVEY ALLISON:
Състезавай се в шампионат с най -малко50% дължина на трасето и финиширай в първите 5 на трасето Talladega.

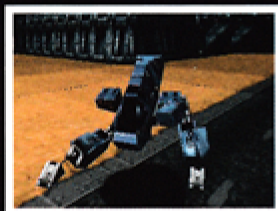
DAVID PARSON:
Състезавай се в шампионат с най -малко50% дължина на трасето и финиширай в първите 5 на трасето Martinsville.

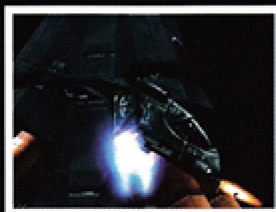
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Playstation

Муниции:
Започни игра, и задръж L1+L2+R1+R2+O на екрана на оръжията. Ще чуеш звук за потвърждение.







SPEED FREAKS

Playstation

Играеш с Cosworth:
финиширай пръв във всички състезания на Easy. След това победи Cosworth на Millenium Park.
Играеш с Tetsuo: финиширай пръв във всички състезания на Medium. След това победи Tetsuo в City One.
Играеш с Beamer: финиширай пръв във всички състезания на Hard.

STAR WARS: EPISODE 1 – THE PHANTOM MENACE

Playstation

Код (U.S. версия):
Отиди в „Options“ на основното меню, след това въведи Триъгълник, O, Ляво, L1, R2, Квадрат, O, Ляво. Ще чуеш звук за потвърждение. Сега задръж L1+ Select + Триъгълник, за да отидеш в debug менюто.
Код (Японска версия):
На заглавния екран задръж L1+Select и натисни триъгълник. Това ще разреши безсмъртие и избор на ниво.

WIPEOUT 3

Playstation

Въведи следното като твое име:

avinit	Всички отбори.
wizzpig	Всички писти.
thehair	Всички състезатели.
cancer w	4 автомобила.
deputy	Безкрай случайно избрани оръжия.
jazznaz	Разрешава Phantom class
bunty	Разрешава турнири
moonface	Неограничен hyper
geordie	Неограничени shields
bebedee	Сменя синиte триъгълници за ускорение в бели.
nowheels	Забавяш се при удар в стена

APE ESCAPE

Playstation

99 експлозивни куршуми:
по време на игра, паузирай и въведи R2, Долу, L2, Горе, Дясно, Долу, Дясно, Ляво.
Огледало за обратно виждане:
по време на ski mini-game, натисни L1 или R1, за да имаш огледало.



ИСТОРИЯ НА ИГРИТЕ:

NEC TURBOGRAFX–16

В Япония, малко след представянето на конзолата *Famicom* на *Nintendo* (японския вариант на *NES*), електронният гигант *NEC* навлиза на пазара на видеоигри системата си от следващо поколение *PC Engine*. Основният ѝ коз бил 16-битовият графичен чип, който можел да визуализира до 256 различни цвята едновременно в няколко резолюции. Въпреки че процесорът на новата конзола не бил кой знае колко по-добър от този на *NES*, графичните възможности и шестканалният звук превъзхождали тези на *Famicom*. *PC Engine* използвала и нов формат на картите със софтуер (известни като HuCard или Turbochip). Това била и първата конзола с CD-ROM устройство, с което можела да се слуша музика и да се гледа дори пълнометражно видео! В Япония *PC Engine* станала много популярна и дори реализирала по-добри продажби от *Famicom*.

През 1989 година, две години след японската премиера, *NEC* решили да започнат продажби на конзолата си и в Америка под името *TurboGrafx-16*. В този момент *NES* била номер едно по продажби в Щатите. Но тя вече била примитивна в сравнение с набиращите сили компютърни игри. На хоризонта се появил и друг конкурент – *Mega Drive* на *Sega*, която била излязла в Япония една година след *PC Engine*. В Америка тя щяла да се продава като *Sega Genesis*. Това не притеснило момчетата от *NEC*, тъй като въпреки подобрите графика и звук *Mega Drive* нямала CD-ROM. Отделно за *Turbografx-16* имало създадени далеч повече игри. И така, на Коледа 1989 г. започва войната за клиенти.

Продажбите и на двете конзоли били впечатляващи най-вече поради масираните рекламни кампании в цяла Америка. Въпреки известните предимства на *TurboGrafx-16*, *Sega* била „спасена" от големия набор преписани хитове за аркадните машини. Появил се и зловредният слух, че процесорът на *TurboGrafx-16* бил всъщност 8-битов и въпреки че конзолата доста добре поддържала графиката и звука, този факт разочаровал доста от потенциалните ѝ купувачи.

Стопер в развитието на *TurboGrafx-16* се явила и политиката на *Nintendo* относно заглавията, разработени за *NES*. Тя гласяла, че игра за *NES* не може да бъде конвертирана за друга конкурентна конзола. Основният разработчик на софтуер за *TurboGrafx-16* била фирмата *Hudson Soft*, която правела игри и за *Nintendo*, но тя нямала право да транслира готовите заглавия за конзолата на *NEC*. Конкуренцията от *Sega* нямала такъв проблем – за *Mega Drive* имало достатъчно аркадни заглавия за преработка. За капак на всичко CD-ROM устройствата били с доста завишена цена и трудно се намирали извън големите градове. Проблем бил и преводът на японските заглавия на английски и де факто малко от добрите игри за *TG-CD* били пуснати на американския пазар.

През 1992 г. *NEC* възложил дистрибуцията на *TurboGrafx-16* на фирмата *TTI* (*Turbo Technologies Inc.*), създадена от служители на *NEC* и *Hudson Soft*. След като *Sega* пуснали на пазара *Mega CD*, *TTI* разработили *Turbo Duo* – конзола, представляваща симбиоза между *TG-CD* и *TurboGrafx-16*. Начинанието било пълен провал – лоша реклама, липсата на добри заглавия и т. н. През 1993 г. поддръжката на *Turbo Duo* на практика била прекратена – на арената се появили първите 32 битови системи.

МАЛКИ ОБЯВИ

032/440943 – Продавам Playstation с чип 10 диска 350 лв.

052/253563 – Заменям Sega Saturn за Sony Playstation.

02/426966 – Продавам Sega Megadrive + 2 касети – 50лв.

02/426966 – Продавам Game boy + 4 касети – 70лв.

02/2922816 – Продавам дискове за Saturn – 10-20 лв.

02/2922816 – Продавам Megadrive оригинална с 1 касета и 2 джойстика – 70 лв.

Продължава на стр. 15



В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания" (виж на стр. 14).
Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).
Плащането става в брой на адреса на редакцията - София, бул. „Инж. Иван Иванов" 70, вх. Б, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон „Доверие",София.

ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: ....

Адрес: ....

Текст: ....

....

Безплатна (до 7 думи) ❒ Платена (над 7 думи) ❒

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).

МАЛКИ ОБЯВИ

02/2922816 – Продавам(заменям) Saturn с чип, 2 джойстика, STKEY и 18 диска – $ 180.

02/2922816 – Продавам дискове за Playstation – 5-9 лв. (може и замяна).

03149/2116 (вечер) – Игри за Playstation – 5 лв. (замяна).

042/866876 – Продавам нов Playstation (гаранция) – 250лв.

052/442636 – Продавам Super Nuntendo 100 DM, касети 20 DM.

052/442636 – Заменям Super Nintendo за 32X за Sega Saturn.

052/442636 – Продавам касети за Sega Megadrive 8-10 DM.

032/774687 – Продавам Sega нова 5 дискети – 130 DM.

02/9734101 – Продавам компютър P90; 32MB; 4,3 HDD; 4x.

Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, НИНА СТОЯНОВА *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ

ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД

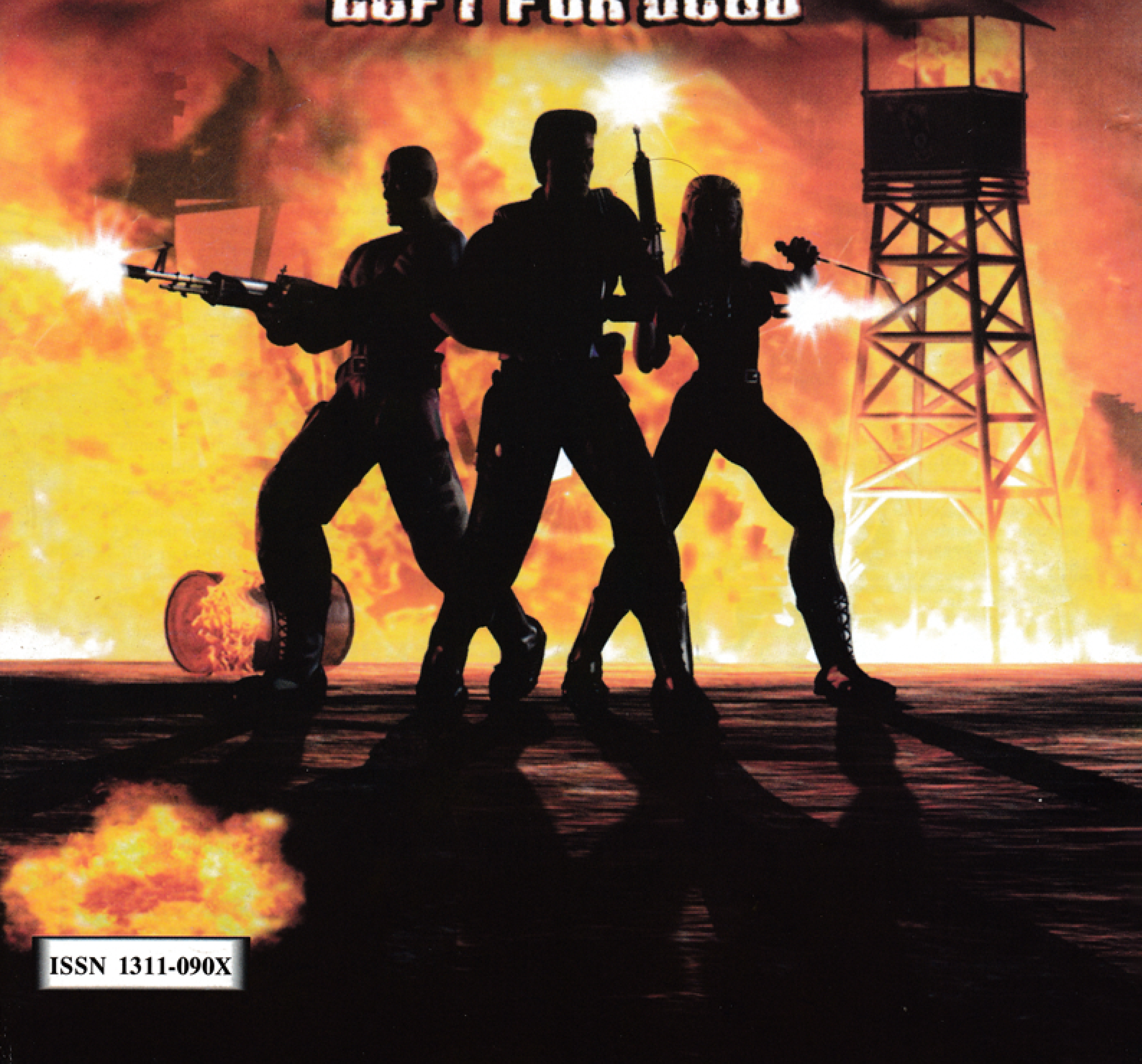
ISSN 1311-090X

Адрес на редакцията:
София, бул. „Инж. Иван Иванов“ № 70, тел. 02/ 32 20 04,
E-mail: gamemania@multimedia.bg

В списанието са използвани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

Shadow Company

Left for Dead



ISSN 1311-090X